Mon cahier d'activité Doremi : À l'école

1 - LANGUE : « A qui appartient ce cartable ? »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Associer une lettre à un symbole.
- Ordonner des lettres pour reconstituer un prénom.
- Développer la coordination « œil-main ».

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité dans le but de confectionner un Panneau de Présences en classe, au départ d'étiquettes nominatives amovibles, munies de la photo de chaque enfant, ainsi que de la vôtre. Au verso de chaque étiquette, invitez vos élèves à écrire leur prénom en lettres d'imprimerie. Induisez le réflexe de retourner chaque étiquette côté verso en fin de journée, afin de permettre au groupe d'identifier les absents, dès leur arrivée en classe, par le biais d'une association graphique, tout en intégrant progressivement une perception globale de la lecture des prénoms.

3. Prolongements possibles :

Photocopiez les étiquettes nominatives, munies de la photo de chaque enfant. Plastifiez-les pour permettre à vos élèves de les manipuler librement, ou selon consignes, à l'atelier-lecture.

- Apprenez aux enfants à comparer la graphie des prénoms entre eux.
- Proposez-leur de jouer au loto des prénoms et d'agir par associations (au cours du deuxième trimestre, détachez les photos des étiquettes nominatives).
- Amenez-les à identifier un mot intrus, sciemment ajouté au sein d'une série de prénoms connus.
- Placez les lettres de leur prénom dans le désordre (ou avec des erreurs orthographiques) dans le but d'apprendre aux enfants à les ordonner dans un sens logique.

4. Variantes :

- Apprendre à composer son prénom en lettres détachables, avec et sans l'aide d'un référent. En différenciation : s'appuyer sur un modèle ou agir par mises en correspondance terme-à-terme.
- Découper chaque lettre de son prénom et y associer un code au choix. Consigne : créer un code identique par lettre et par dessin. Agir par associations, selon les mêmes démarches que dans l'activité proposée dans le cahier.

© averbode • tous droits réservés

2 - LANGUE : « Vert, jaune, rouge, bleu »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se référer aux modèles proposés pour apprendre à identifier un mot.

- Apparier deux graphies identiques pour en découvrir la signification.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité dans le but de confectionner un Dictionnaire des couleurs avec les enfants pour les familiariser avec le code écrit. Veillez à soigner la présentation graphique de chaque mot, selon trois modèles de graphies : lettres capitales, scriptes et cursives.

3. Prolongements possibles :

Enrichissez le dictionnaire de couleurs et son lexique en proposant aux enfants de réaliser un nuancier.

- Apprenez-leur à connaître et à énumérer le nom des trois couleurs primaires. Au départ de celles-ci, faites-leur expérimenter des mélanges pour en découvrir la « complémentaire ».

- Invitez-les ensuite à les contraster pour les atténuer ou pour les renforcer. Puis proposez-leur de créer différentes nuances par l'ajout progressif de blanc ou de noir pour enrichir une gamme de couleurs.

- Apprenez-leur à réaliser des camaïeux (les tons d'une même couleur , en clair ou en foncé).

4. Variantes :

- Introduisez des mots écrits en italiques pour caractériser une couleur de manière plus précise. Exemple : BLEU *foncé* ou ROUGE *clair*.

- Faites-les agir par superpositions de papier de soie (ou de carrés de chemises en plastique), pour les amener à découvrir les couleurs secondaires selon un mode différencié.

© averbode • tous droits réservés

3 - LANGUE : « Cherche le mot école dans la grille »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Repérer un mot caché au sein d'une grille et en identifier les caractéristiques.

- Organiser plusieurs fois le même mot dans un quadrillage, au départ de lettres isolées.

- Se familiariser avec le concept des mots croisés.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Après avoir réalisé l'activité proposée dans le cahier, prolongez-la dans le but d'apprendre aux enfants à « croiser une série de mots identiques entre eux », tant horizontalement que verticalement (sans recourir au quadrillage). Proposez-leur de commencer par écrire le mot « école » ; ensuite, invitez-les à agir de même avec leurs prénoms.
  Etonnements et succès garantis !

3. Prolongements possibles :

- Apprendre à recomposer le mot « école », en agençant chaque lettre selon une même police d'écriture. En variante : s'amuser à insérer des tailles et des grandeurs de lettres différentes à l'intérieur du mot composé.

- Compléter des mots lacunaires en s'aidant d'un référentiel.

4. Variantes :

Prolongez l'activité dans le but d'apprendre aux enfants à identifier un mot parmi d'autres, tout en exerçant des compétences plus techniques.

- Apprendre à repérer les mots connus et à les surligner (concept de la mise en évidence).

- Avec une règle, apprendre à souligner les mots identifiés dans un texte rédigé par vos soins (écrit dans une calligraphie impeccable).

© averbode • tous droits réservés

4 - LANGUE : « Abracadabra ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier et colorier toutes les lettres A éparpillées parmi d'autres lettres de l'alphabet.

- Repérer et surligner les lettres A (majuscules et minuscules) au sein d'une poésie écrite.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Le A est la première lettre de l'alphabet : prolongez l'activité dans le but de créer un dictionnaire avec les enfants en y intégrant toutes les lettres de l'alphabet. Choisissez un classeur épais, muni de feuillets intercalaires, reprenant pour chacun une lettre et classées selon un ordre alphabétique. L'objectif principal de cette activité est d'offrir aux enfants la possibilité de recourir à un outil de référence, pour le plaisir ou par nécessité (rechercher et trouver un mot appris au cours de l'année scolaire, par exemple). Cela implique de familiariser au plus tôt vos élèves avec la première lettre entendue dans un mot. Il est indispensable de donner à ce nouvel outil un caractère ludique et attractif, proche du vécu et des centres d'intérêt des enfants.

3. Prolongements possibles :

- Après avoir exploré le son propre à la première lettre d'un mot, confectionnez un grand abécédaire à afficher dans l'atelier-écriture. Mettez les enfants en recherche pour illustrer chaque lettre par une image appropriée à la situation de communication visuelle : «**A**» comme «**A**rbre»… Veillez à leur proposer des dessins de formats identiques, tant pour le côté esthétique que pratique.

- Demandez-leur d'identifier et d'entourer la première lettre de chaque prénom des enfants de la classe puis, en prolongement, de la repérer au travers d'autres écrits (titres, documents, livres). Ensuite, sollicitez-les pour réaliser un abécédaire de leurs prénoms.

4. Variantes :

- Familiarisez les enfants avec d'autres sortes de dictionnaires (adultes, enfants, animaliers…) avec ou sans illustrations. Ouvrir une page au hasard et découvrir des mots. Ils prendront beaucoup de plaisir à essayer d'élaborer des significations ou, au contraire, à vous faire rechercher un mot de leur cru.

- Faites-leur illustrer des mots écrits et oralisés : dessins, images recherchées dans des revues, photos de différents lieux de leur école (cours de récréation, réfectoire, classe …).

- Créez ensemble un mobile de la lettre A.

© averbode • tous droits réservés

5 - LANGUE : « Le chemin mystérieux »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier la lettre A (parmi un mélange de lettres issues de l'alphabet) ; suivre son parcours à l'aide d'un crayon, pour former un dessin.

- Déplacer son outil scripteur en commençant du haut vers le bas et de la gauche vers la droite (prendre des repères en respectant le sens propre au code de lecture établi).

2. Propositions d'exploitation pédagogique :

- Après avoir réalisé l'activité proposée dans le cahier, prolongez-la en expérimentant les combinaisons de lettres entre elles pour aborder des notions de sémantique . Agrandissez et plastifiez l'exemplaire issu de votre cahier et invitez un groupe d'enfants à s'installer à l'atelier-lecture en votre présence. Amusez-vous à relier un «A» à une autre lettre (par exemple : V+A devient VA). Incitez les enfants à construire un mot à partir du résultat obtenu (VA comme Vache, MA comme Maman, GA comme Garçon, LA comme Larme…).

3. Prolongement possible :

- Expliquez à vos élèves que la lettre «A» est une voyelle. Profitez de l'activité pour découvrir les 6 voyelles « A,E,I,O,U,Y ». A elles seules, elles ne peuvent pas former de mots. Par contre, elles émettent des sons bien distincts les uns des autres. Apprenez-leur à maîtriser les sons par le biais d'une articulation bien claire et audible. Profitez de l'intérêt des enfants pour leur suggérer de se prêter à des «jeux de rigolade», en parcourant la gamme de sons découverte préalablement. Exemple : rire sur des « i », d'une voix fluette, sur des « o » avec une grosse voix, sur des « E », (comme c'est bizarre…). Favorisez les échanges et encouragez l'expression de leur imagination : « les voyelles nous mettent en joie ! ».

4. Variantes :

- Après avoir dessiné une maison en « suivant le chemin des A », apprendre à expérimenter la même démarche par la manipulation d'objets dans l'espace, pour former diverses voyelles (en salle de psychomotricité, par exemple).

- Placer des lettres dans des cerceaux et faire sauter les enfants sur les lettres A, puis E, I, O, U.

© averbode • tous droits réservés

6 - LANGUE : « Bons desserts ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Agir par associations d'éléments dessinés pour compléter un mot lacunaire, en le reliant à son modèle.

- Identifier et barrer l'intrus proposé dans le référentiel.

2. Propositions d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité en invitant les enfants à exercer leur attention d'écoute pour comprendre le sens d'un mot énoncé verbalement mais de manière lacunaire, au moyen d'une marionnette mangeuse de lettres ! La réalisation en est simple : déterminez un modèle et découpez-le en aplat, dans un carton fort. Formez un cercle en guise de ventre et évidez-le. Ensuite, fixez solidement un petit sac à l'arrière du personnage réalisé… et le tour est joué ! Reprenez les cinq mots connus des enfants (orange, yaourt, poire, pomme, banane) et apposez- les sur un panneau, en lettres détachées et fixées à l'aide d'un velcro. Voici le jeu proprement dit : faites lire et articuler chaque mot par la marionnette, placée devant votre visage. Puis, par un geste de votre part, elle enlève soudain les lettres «A» et «O» de chaque mot et les glisse dans son ventre (à l'étonnement des enfants … et du vôtre !). A votre tour, lisez les mots, devenus incompréhensibles (Pmme, Bnne, Rnge, yurt, pire). Essayez d'en retrouver la signification initiale avec les enfants. A tour de rôle, proposez-leur de venir récupérer les lettres mangées et de les replacer sur le panneau et selon leur gré, dans les espaces restés vides, pour lui faire une farce. Une toute autre surprise les attend : soit les mots sont reconstitués de la juste manière, soit des erreurs s'y sont immiscées. Par exemple (Pmme devient Pamme, Bnne devient Banone ou Bonone ou Bonane…). Amusement, intérêt et découvertes assurés !

3. Prolongement possible :

- Le jeu du Dictionnaire : avant de répertorier les nouveaux mots dans le dictionnaire de la classe, enrichissez le lexique par des devinettes : elles peuvent se croquer (des pommes ou des poires); s'écraser à la fourchette (des bananes). Il se consomme avec une cuillère (le yaourt). Agrémentez le jeu de mimes pour faire découvrir un nouveau mot.

4. Variante :

- Poursuivre le jeu à l'atelier-lecture en laissant les voyelles dans chaque mot et en retirant les consonnes (Pomme devient dès lors : oe, banane devient :aae…). Placez les enfants en situation de recherche pour vous proposer d'autres mots lacunaires de leur cru.

© averbode • tous droits réservés

7 - LANGUE : « Un visage de lettres ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier des lettres dessinées, apparaissant dans un contexte insolite, et agir par associations graphiques.

- Décorer un espace donné avec des lettres pour représenter un visage.

2. Propositions d'exploitation pédagogique :

- Invitez les enfants à exploiter l'activité sous une présentation différenciée, qui consiste à inverser sciemment le sens d'une lettre, dans le but de modifier les expressions produites sur des visages (dessinés par leur soin, par contour de gabarits de tailles et de formes différentes). Il est de bon aloi de les laisser préalablement agir par manipulation de lettres mobiles, afin d'en découvrir toute la subtilité de positionnement . Assistez-les par le biais du questionnement pour savoir comment il serait possible de réaliser une bouche rieuse, triste ou étonnée au départ de la lettre «U». Après essais et tâtonnements, dictez-leur des consignes afin de retourner une lettre, ou de la positionner vers la gauche ou vers la droite. Amenez une progression au cours de l'activité : invitez vos élèves à adopter des attitudes exploratoires à travers des esquisses, pour tracer des lettres, positionnées dans tous les sens. Riches de leurs expériences, ils seront à même de réaliser des visages expressifs à main levée. En différenciation : invitez les enfants à tracer des lettres en contournant des gabarits. En effet, dessiner une lettre en variant les dispositions spatiales requiert une grande capacité d'attention, d'habileté technique, de maîtrise du geste … et de connaissance graphique de la lettre.

3. Prolongements possibles:

- Jouer avec les expressions de son visage (grincheux, joyeux, pensif, triste…).

- Réaliser un mobile de lettres, consonnes et voyelles confondues (afin de le placer à l'atelier-lecture).

4. Variante :

- Découpez les trois visages proposés dans le cahier, afin de les apposer sur une feuille les uns à la suite des autres. Tracez 3 colonnes de part et d'autre du support et photocopiez le document dans le but de proposer aux enfants d'utiliser les référents comme modèles pour dessiner , en miroir, des visages teintés d'une expression différente (en jouant sur la position des lettres).

© averbode • tous droits réservés

8 - LANGUE : « Bel alphabet ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Apprendre à distinguer les voyelles des consonnes sur un plan visuel et auditif.

- Fabriquer des lettres de l'alphabet à l'aide d'un matériel hétéroclite.

2. Propositions d'exploitation pédagogique :

- Photocopiez, agrandissez et plastifiez la feuille de votre cahier pour réaliser un poster que vous afficherez au coin-lecture. Prolongez l'activité dans l'atelier et proposez aux enfants de choisir une ou plusieurs lettres de l'alphabet afin de les réaliser en trois dimensions, au départ d'un matériel varié (petits blocs, ficelle, cailloux, cure-pipe…). Prenez les idées exposées dans le cahier comme source d'inspiration. Ceci fait, proposez-leur de composer les lettres de leur prénom en pâte-à-sel, en perçant chaque lettre en son centre et à l'horizontal à l'aide d'un cure-dent (à enlever uniquement après la mise en couleur). Il est possible de les faire cuire dans un petit four en classe ou, à défaut, de les faire sécher durant une nuit. Le lendemain, invitez vos élèves à peindre chaque voyelle en rouge et chaque consonne en bleu. Le séchage terminé, proposez-leur de les enfiler dans une chaînette pour réaliser… un collier-prénom !

3. Prolongements possibles :

- Apprendre à composer son prénom avec des gommettes de couleur et de formes différentes (avec ou sans l'emploi de paires de ciseaux).

- Faire expérimenter des matières s'adaptant (ou non) à la réalisation de certaines graphies plutôt que d'autres. Exemple : rigides pour certains types de lettres aux traits droits et précis (cure-dent), souples pour créer des arrondis (pâte à modeler).

4. Variante :

- Fabriquez ensemble une planche de jeu, constituée d'un quadrillage de 26 carrés. Collez-y les lettres de l'alphabet en débutant par le «A». Proposez à vos élèves de jouer au jeu de Kim : faites-leur occulter quelques lettres à l'aide de bouchons-à-visser. Le but du jeu est de faire nommer les lettres manquantes par l'ensemble des participants.

© averbode • tous droits réservés

9 - GRAPHISME : « Belle lettrine »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Explorer des supports différents et apprendre à adapter des moyens techniques pour découvrir les potentialités offertes par la règle plate.

- Utiliser une règle pour tracer des lignes obliques et horizontales, en reliant des points entre eux à l'intérieur d'un espace donné.

- Apprendre à organiser ses gestes en fonction du support proposé.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité avec les enfants, offrez-leur la possibilité de découvrir et d'expérimenter des gestes techniques au travers d'un matériel constitué de règles souples, de 20 cm de longueur maximum. Informez-les préalablement du but de l'activité :apprendre à tracer des lignes bien droites pour décorer l'extérieur d'une lettre. Favorisez les explorations libres et exemptes de contraintes, au travers d'un matériel de récupération (feuilles de papier de largeurs et de hauteurs différentes). Afin de découvrir toutes les possibilités que recèle un tel outil, proposez-leur de s'exercer à tracer des lignes partant dans tous les sens (horizontales, verticales, obliques), avec possibilité de les faire se croiser entre elles. Pour pallier les difficultés techniques éventuelles, instaurez quelques précisions quant aux gestes techniques à adopter (placer la règle sur le support choisi : exercer une légère pression en son centre, en s'aidant des quatre doigts de la main gauche, avec mouvement inverse pour les enfants gauchers ; tracer une ligne de la gauche vers la droite ou du haut vers le bas tout en veillant à ce que la pointe du crayon longe en permanence le bord de la règle, pour accompagner le mouvement dans un tracé régulier et continu). Assistez-les dans leurs premières démarches d'apprentissage afin de leur donner confiance en leurs gestes puis… laissez le charme des découvertes agir !

3. Variante :

- Dans la mesure des possibilités, favorisez les expérimentations sur un plan vertical (tableau blanc et feutres effaçables, tableau noir et craies, feuilles apposées contre le mur). Dans un premier temps, placez-vous à hauteur de l'enfant en tenant la règle. Le but est de lui permettre d'exercer son geste lors des traçages à expérimenter, sans avoir à se soucier de la double contrainte qui consiste à « tenir la règle pour la garder en place tout en essayant de tracer une ligne la plus droite possible ». Travailler debout face à un support disposé en position verticale aide les enfants à conscientiser leurs gestes dans l'espace, tout en déliant bras et épaule.

© averbode • tous droits réservés

10 - GRAPHISME : « Vive la rentrée des classes ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Exploiter la forme d'un gros point préalablement dessiné et s'en servir en tant que support pour apprendre à tracer des cercles.

- Tracer des cercles en suivant le sens indiqué par la flèche.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité avec les enfants, offrez-leur la possibilité de découvrir et d'expérimenter des gestes techniques en vue de délier bras et épaules, tout en réalisant des mouvements rotatoires sous forme de déplacements ludiques variés : faire décrire un cercle dans l'espace, en effectuant un large geste circulaire (partir d'un point central imaginaire et revenir vers lui). Invitez vos élèves à poursuivre le mouvement sous une forme lente et continue, en élargissant le geste vers la droite, afin que l'enchaînement des figures ne débouche pas sur des boucles (c'est rond comme : un ballon, une pleine lune…). Remarque : pour favoriser un encadrement optimal des enfants, il est conseillé de former des groupes restreints. Prolongez l'activité en proposant à un élève de venir placer sa main contre la vôtre pour tracer des cercles dans l'espace en même temps que vous (attention à l'effet miroir : partez vers la droite). La finalité de l'exercice est d'apprendre aux élèves à prendre conscience d'un mouvement et de le ressentir de manière tangible. Formez ensuite deux groupes d'enfants placés debout, les uns en face des autres et invitez-les à réaliser le même mouvement qu'avec vous, dans un sens puis dans l'autre sens.

3. Prolongements possibles :

- Apprendre à effectuer des mouvements circulaires contre un mur lisse (comme un laveur de vitres), en partant du haut vers le bas et de la gauche vers la droite.

- Poser des panneaux de récupération sur un mur et faire tracer des cercles à la peinture, en utilisant un large pinceau à bout arrondi.

- Passer d'un plan vertical à un plan horizontal pour effectuer un enchaînement de mouvements rotatoires sur une table, avec une éponge. Faites prolonger l'activité aux enfants sur de grands panneaux de récupération, avec une éponge imprégnée de gouache.

4. Variantes :

- En salle de psychomotricité : organiser des jeux de ballon ; faire des culbutes ; souffler dans de l'eau savonneuse pour faire des bulles.

- En atelier : apprendre à réaliser des contours arrondis (à l'aide de différents gabarits).

© averbode • tous droits réservés

11 - GRAPHISME : « Bienvenue en classe ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Associer différents graphismes à partir d'éléments inducteurs pour tracer de courtes lignes horizontales et obliques, des traits discontinus, des boucles, des vagues, ainsi que des ovales.

- Lire et comprendre une légende.

- Adapter sa production en fonction d'un langage codé.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité avec les enfants, offrez-leur la possibilité de découvrir et d'expérimenter des gestes techniques, en vue de vivre préalablement chaque graphisme sur un mode corporel et concret. Organisez un parcours en salle de psychomotricité et verbalisez chaque mouvement à effectuer pour qu'ils soient vécus d'une manière consciente et active. Il s'agit de les faire marcher en équilibre sur une ligne droite (en alternant les directions selon un sens vertical, horizontal ou oblique) ; de les amener à se déplacer «comme Charlot », en suivant des petits traits obliques dessinés sur le sol (ouverture des pieds extérieure puis intérieure) ; de slalomer entre les obstacles ; de marcher sur une large boucle dessinée au sol et de revenir vers le point de départ.

3. Prolongements Possibles :

- Sur un plan matériel : amenez-les à créer leur propre parcours en groupes restreints, à l'expérimenter ou à le faire expérimenter par autrui (à tour de rôle).

- Sur un plan verbal : demandez-leur d'apprendre à expliciter les gestes qui ont été mis en place pour effectuer des déplacements corporels.

- Sur un plan abstrait : faites-leur tracer dans l'espace les mouvements effectués en salle de psychomotricité : partir du bas vers le haut (slalomer, suivre des petits traits, marcher sur des lignes…), tout en veillant à la précision du geste (comme si le plat de la main caressait un mur imaginaire).

- Sur un plan ludique : laissez-les s'approprier les boucles en faisant tournoyer des foulards de la gauche vers la droite, dans un geste ample et de mieux en mieux maîtrisé. Faites effectuer les mêmes mouvements, sans l'aide du foulard, sous une forme lente et artistique, en prenant conscience du geste réalisé par l'appui de la verbalisation (monter la main, tourner vers la gauche, descendre, tourner vers la droite, monter…).

4. Variante :

- Associer un graphisme à quelque chose de connu. Par exemple, les boucles font penser à… (des cheveux bouclés, le pelage d'un caniche, la toison du mouton).

© averbode • tous droits réservés

12 - GRAPHISME : « Bonjour les lettres »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Repérer les lettres qui conviennent au traçage de lignes droites : verticales, horizontales et obliques.

- Explorer les changements de direction, ainsi que l'orientation de lignes qui se croisent entre elles au sein d'une lettre, pour former un autre dessin.

- Tracer les lignes à main levée pour obtenir une composition graphique faite de mouvements et de contrastes.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité avec les enfants, proposez à un groupe restreint de rechercher et d'associer des lignes verticales, horizontales et obliques au travers du mobilier présent dans la classe. Invitez les explorateurs à venir piocher dans un jeu de cartes munies de référents et indiquant, selon un plan graphique, la disposition de la ligne ou de la forme à découvrir. Faites-leur rechercher des objets placés en position horizontale (ce qui est parallèle au sol) : le plateau d'une table, par exemple. Et inversement, proposez-leur de poursuivre leurs investigations en vous indiquant les objets placés en position verticale (ce qui est perpendiculaire au plan horizontal) : les pieds de la table, par exemple.

- Faites agir les enfants sur le matériel (un crayon), afin de les amener à placer l'outil en position oblique (incliné et penché par rapport à un plan).

3. Prolongements possibles :

- Apprendre à retrouver les lignes horizontales, verticales ou obliques en manipulant des enveloppes de formes et de grandeurs différentes.

- Sur le tableau (ou panneau blanc), faire tracer une longue ligne horizontale, tout en avançant et sans lever l'outil scripteur.

- Faire se croiser des lignes verticales et horizontales au sol (cour de récréation), pour réaliser un quadrillage. Ou sur une maquette cartonnée, pour réaliser un jeu de société à exploiter en atelier (avec des pions et un dé, par exemple).

4. Variante :

- S'amuser à concevoir un « livre de lignes » en relief, par collages de cure-dents pour réaliser des maisons, des barques, des lettres, des chiffres, des prénoms (uniquement à partir d'éléments linéaires).

© averbode • tous droits réservés

13 - GRAPHISME : « Oh… les cheveux ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Tracer des ondulations, des boucles à l'envers, des spirales, ainsi que des traits, d'après un modèle donné.

- Observer plusieurs tracés et les codifier en coloriant le référent adéquat pour chacun des personnages.

- Décorer chaque blouse dans le graphisme correspondant à celui des cheveux.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- En atelier, découvrez l'activité proprement dite avec les enfants pour leur laisser le temps de s'approprier la situation : « de quoi s'agit-il ? ». Au travers des informations visuelles perçues, amenez-les à élaborer des consignes, ainsi qu'un mode d'emploi relatifs à l'activité proposée dans le cahier : « d'après vous, que faut-il faire et pourquoi ? ». Incitez-les à apprendre à se faire une opinion, à l'exposer et à l'argumenter pour justifier leurs dires.

3. Prolongements possibles :

- Amenez vos élèves à analyser un message visuel en vous énonçant toutes ses caractéristiques : fabriquez un jeu de cartes reprenant les graphismes à réaliser dans l'activité proposée. Ensuite, faites s'opposer les positions. Ex : tracer les boucles vers le bas (en rouge), vers le haut (en bleu), vers la droite (en vert) et vers la gauche (en brun). Faites-leur constater que les traits verticaux ne peuvent adopter que deux positions, quel qu'en soit le sens (il en est de même pour les vagues). De même, tracez des spirales orientées à l'endroit, à l'envers, vers le haut et vers le bas.

- Plastifiez toutes les cartes et agrémentez-les d'autres graphismes pour laisser une place à la découverte, aux tris, à l'étonnement, aux expérimentations, afin d'apprendre à organiser et à exprimer des gestes en fonction des orientations proposées (commencer du bas vers le haut, du haut vers le bas, de la gauche vers la droite, de la droite vers la gauche).

- Créez ensemble une boîte-à-graphismes, pour permettre aux enfants de s'approprier des tracés, par essais successifs, sur fiches effaçables.

4. Variantes :

- Faire souffler dans des serpentins pour laisser se dérouler des spirales.

- Apprendre à faire boucler du ruban d'emballage-cadeau avec une paire de ciseaux.

© averbode • tous droits réservés

14 - MATHÉMATIQUES : « Qui es-tu ? »

1. Compétences relatives à l'activité dans le cahier :

- Analyser un graphisme pour en comprendre le message et pour rechercher des critères visuels, dans le but d'ordonner des éléments plastiques entre- eux.

- Apprendre à organiser chaque élément présent sur le dessin les uns par rapport aux autres, pour compléter des visages par symétrie, dans un souci de réalisme et d'exactitude des gestes posés.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité en atelier et faites découvrir à vos élèves le matériel mis à leur disposition : il s'agit de personnes (hommes, femmes, enfants) extraites de revues de mode et découpées préalablement en deux parties égales par vos soins, puis mélangées et étalées sur la table. Le but de l'activité est de mettre vos élèves en situation de recherche afin de reconstituer chaque personnage dans son intégralité. Faites évoluer le matériel, au départ de silhouettes en noir et blanc, en ombres chinoises ou en couleurs unies.

3. Prolongements possibles :

- Ajoutez d'autres photographies, plastifiées et découpées en deux parties égales, pour enrichir l'atelier-mathématiques (il peut s'agir de plantes, de fleurs, ou d'objets divers). Dans un premier temps, favorisez les expérimentations libres.

- Faites tirer au sort une fiche lacunaire pour amener les enfants à reconstituer une image sur laquelle est collée une moitié (ou un quart d'élément), dans le but d'établir des relations au départ d'un point de repère prédéterminé par vos soins.

- Savoir répondre à des consignes pour reconstituer uniquement les personnages à chapeau ; munis de bottes ; pourvus de lunettes ; aux cheveux blonds ; les personnes de grande taille ; les arbres en fleurs…

- Proposez aux élèves de créer leurs propres règles du jeu et de vous informer de la marche à suivre.

4. Variantes :

- Amenez vos élèves à sélectionner et à découper leurs propres images en deux. Puis proposez-leur de les reconstituer de manière inappropriée, en vue de créer des objets insolites ou des drôles de personnages (deux moitiés différentes, une partie du corps allongée ou raccourcie…).

- Faites-leur réaliser un travail collectif sur panneau pour reconstituer des personnages dans un souci de réalisme ou, au contraire, par collages d'éléments décalés (yeux, oreilles, bras ou jambes) pour agir « à la manière de Picasso ».

© averbode • tous droits réservés

15 - MATHEMATIQUES : « Des lignes et des points »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Lire, reconnaître, identifier des chiffres et les relier entre -eux pour représenter un concept de bonshommes par le biais du graphisme.

- Exprimer des rapports d'orientation spatiale et de directions opposées (en-haut, à gauche et à droite / en bas, à gauche et à droite).

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Après avoir réalisé l'activité avec les enfants, proposez-leur de la vivre selon un plan corporel, avec des déplacements dans l'espace, au cours d'un jeu qui s'apparente à celui de la marelle et représenté sous la forme d'un bonhomme. En salle de psychomotricité, disposez trois cerceaux au sol, munis chacun d'un chiffre placé en leur centre (1,2 ou 3). De même, chiffrez quatre gros points, reliés les uns aux autres, en vous basant sur les dessins de l'activité. Munissez chacun de vos élèves d'une étiquette chiffrée de 1 à 3 et demandez-leur de se positionner en trois files, en face du cerceau correspondant à leur numéro. Le jeu va consister à sauter les pieds joints dans le cerceau, puis à rebondir en les écartant pour se réceptionner sur les autres points. Dans un premier temps, laissez-les agir pour le plaisir; ensuite, amenez-les à réagir selon une consigne donnée (à l'audition du chiffre 3 par exemple, la file concernée entame le jeu et ainsi de suite). Amenez-les à répondre à un stimulus d'ordre visuel : lancez un gros dé au sol (réalisé par vos soins), montrez-en la face aux enfants, qui identifient le chiffre et agissent en conséquence .

3. Prolongement possible :

- Assurez une continuité dans le jeu, en munissant le dé d'autres chiffres, tels que le 4, le 5 et le 6. Par conséquent, vous allez doubler la quantité de « marelles » et amener vos élèves à démarrer dans un sens ou dans l'autre sens, selon l'énoncé de vos consignes. Exemple :« 1,2,3,4,5,6… partez » (se déplacer de la tête du bonhomme-marelle vers ses pieds) ; « 6,5,4,3,2,1… partez » (se déplacer des pieds du bonhomme vers sa tête). Les enfants vont apprendre à accélérer leur rapidité réactionnelle à identifier un chiffre écrit, tout en se déplaçant dans l'espace. Amusements garantis !

4. Variantes :

- Courir ou marcher dans tout l'espace et s'arrêter à l'annonce d'un chiffre convenu avec les enfants (n'hésitez pas à insérer d'autres chiffres, voire des prénoms ou des mots, dans le but d'aiguiser leur attention).

- Munis de leur étiquette, courir en réaction à l'audition du chiffre annoncé.

© averbode • tous droits réservés

16 - MATHEMATIQUES : « Un cartable à décorer »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Relier les points entre eux.

- Suivre une direction fléchée pour réaliser une forme.

- Identifier, reconnaître, nommer les différents tracés effectués (3 petits carrés et 1 grand carré, dans lequel s'insèrent un triangle ainsi qu'une étoile).

- Voir globalement une quantité et la représenter sur des schèmes.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité dans le but d'amener vos élèves à rencontrer et à exprimer des notions d'organisation spatiale. En groupes restreints, proposez-leur d'ériger une tour de blocs de bois, en se référant à un tableau à double entrée que vous aurez préalablement analysé avec eux. Il s'agit d'apposer des formes de tailles et de couleurs différentes dans la colonne de gauche, ainsi que des chiffres allant jusqu'au nombre six dans la colonne du haut (avec du velcro comme système de fixation). Prolongez l'activité en sollicitant l'esprit logique des enfants, ainsi que leur inventivité, dans le but de leur apprendre à agencer et structurer des éléments au sein d'un espace représenté, en vue de réorganiser chaque élément d'une manière personnalisée (tout en tenant compte des colonnes et des grilles). En activité de différenciation, prévoyez de leur faire décoder une information visuelle à la fois, en faisant glisser une bande cache vers le bas du tableau au fur et à mesure des réponses trouvées. Amenez-les à comprendre qu'il s'agit de faire se croiser deux chemins pour trouver la solution.

3. Prolongement possible :

- Faire établir des démarches de vérification d'une application : en référence avec l'activité citée précédemment, proposez aux enfants de quantifier le nombre de blocs installés dans la tour pour s'assurer qu'il corresponde à celui qui est indiqué sur le tableau à double entrée.

4. Variantes

- Réalisez quatre planchettes cloutées en quadrillages et proposez aux enfants de représenter un carré, un triangle ou un rectangle, en leur apprenant à s'orienter sur le support avec de la laine. Au terme des essais, rangez le matériel dans une boîte munie d'un référent, et placez-la dans l'atelier mathématiques (en vue de favoriser les explorations libres).

- Créez des cartes de motifs à difficultés variables pour les explorations dirigées.

© averbode • tous droits réservés

17 - MATHEMATIQUES : « Des enfants, des ateliers »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Etablir des associations d'éléments, ainsi que des relations de mise en correspondance terme-à-terme.

- Evaluer globalement des petites collections et les dénombrer pour en valider la réponse.

- Compléter des schèmes et écrire les chiffres de 1 à 3.

- Aborder les notions « plus que, en plus » et « moins que, en moins ».

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Invitez vos élèves à vous aider dans la conception d'un Panneau d'inscription en Atelier. Travaillez cette réflexion ensemble, dans un projet à moyen terme. Il s'agit dans un premier temps, de faire appel à leur mémoire visuelle en les incitant à vous décrire les jeux qui sont mis à leur disposition en classe ainsi que le matériel favorisant les activités de type artistique. Ecrivez toutes les idées émises puis établissez un parallélisme avec les photographies présentées dans la rubrique Eveil, concernant le *« Dictionnaire des objets de la classe » (fiche 21)*. Désignez des enfants pour apprendre à décalquer les illustrations noir et blanc et plastifiez-les. Caractérisez chaque atelier en vue de le nommer, en regard des petites cartes découpées avec soin (ex : le livre pourrait donner naissance à un Atelier-bibliothèque, le puzzle à un Atelier-jeux, les blocs à un Atelier de constructions…). Pour la réalisation du panneau inspirez-vous du modèle proposé : faites apposer les étiquettes munies de graphies et de schèmes le long de la colonne de gauche. Dans leur prolongement, à droite, clouez autant de crochets qu'indiqué sur chaque schème, dans le but d'y suspendre des colliers constitués d'une grosse perle (de couleur différente pour chaque catégorie d'atelier). Prévoyez à côté un panneau ayant pour fonction d'accueillir la photo d'identité (munie de velcro) de chacun de vos élèves. Ils l'apposeront au dessus du crochet, lors de leur inscription dans l'atelier de leur choix (ou proposé par vos soins, selon les objectifs à atteindre), avant de prendre le collier prévu à cet effet.

3. Prolongement possible :

- Après une période de rodage, un nouveau «Panneau d'inscription» pourra être introduit, dans le but de s'assurer d'un passage optimal de tous les enfants au sein de chaque atelier proposé en classe: il s'agit d'un tableau à double entrée, réalisé sur panneau blanc, nécessitant l'emploi d'un marqueur effaçable. Placez la photo des enfants dans la colonne de gauche et divisez la colonne supérieure en huit parties, pour y insérer des logos (ex : une paire de ciseaux, un pinceau, un crayon, une pièce de puzzle, un livre, une poupée, un article de magasin, les chiffres1,2,3 et les lettres A,B,C). Ce nouveau mode de fonctionnement va amener les enfants à rechercher «informations et critères» pour établir un choix.

© averbode • tous droits réservés

18 - MATHEMATIQUES : « Des chiffres, des quantités »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Dénombrer des collections représentées par les doigts de la main, ainsi que par des chiffres ou des mots. Agir par des mises en correspondance terme-à-terme.

- S'exercer de manière précise à l'écriture des chiffres de 1 à 5, en reliant des petits points entre eux.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Après avoir réalisé l'activité proposée dans le cahier, prolongez-la en apprenant à vos élèves la célèbre comptine intitulée :«La curieuse danse du chiffre 7». Elle se chante mais elle peut également être récitée : « La connaissez-vous la curieuse danse, la curieuse danse du chiffre 7 ? Ne dites pas que je danse mal, si vous le dites, ça m'est égal : en voilà 1 (et ainsi de suite jusqu'au nombre sept). Après une séance de mémorisation, profitez de l'intérêt général pour aborder la situation cardinale par le biais d'un jeu de présentation. Regroupez les enfants et tirez au sort, de manière successive, jusqu'à sept étiquettes-prénom, tout en chantant la comptine (en voilà «un,… deux… …sept»). Invitez les heureux élus tirés au sort à venir se placer devant le groupe. Au terme de la comptine, le constat est qu'il reste encore beaucoup de participants en attente de venir rejoindre la file, en train de se former. Dès lors, prolongez le jeu jusqu'à atteindre le nombre total d'élèves assis sur le tapis (et faites constater combien la file initiale s'est allongée !). Pour terminer, reprenez ensemble la comptine, en une seule traite (de 1 à…) en touchant tour à tour l'épaule d'un enfant, qui retourne s'asseoir sur le tapis (la file décroît). Ce jeu permet d'aborder les concepts additifs et soustractifs (ajouter = en plus, enlever = en moins).

3. Prolongements possibles :

- Apprenez à un groupe restreint d'enfants à réciter la litanie des chiffres, de 1 à 5, à l'endroit et à l'envers (avec possibilité ultérieure d'aller jusqu'au nombre 10) : sortir ou rentrer chaque doigt de la main, au fur et à mesure du comptage ou du décomptage. Montrez-leur une quantité avec les doigts et invitez-les à aller chercher « autant de jouets qu'indiqué ».

- Installez le concept d'addition : énoncez une quantité et demandez aux enfants de vous la montrer avec les doigts d'une seule main(ex :3). Ensuite, faites montrer la même quantité en associant les doigts des deux mains (ex : 2 + 1).

- Créez une bande numérique allant du chiffre 1 à 10 : écrivez les chiffres dans les cases supérieures et associez-y les schèmes dans les cases inférieures.

4. Variante :

- Proposez aux enfants de s'entraîner à l'écriture chiffrée en position verticale, sur panneau effaçable ; en position horizontale, sur feuilles plastifiées (effaçables) ; sur papier (avec et sans l'aide de repères visuels).

© averbode • tous droits réservés

19 - EVEIL : « Se dire Bonjour ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Explorer une image et élaborer des hypothèses pour extraire chaque information visuelle perçue en tant que « présence à l'autre ».

- Exprimer les différentes possibilités de se saluer (verbales, corporelles ou écrites).

- Découvrir la graphie du mot «Bonjour» pour lui donner une signification symbolique et porteuse de sens.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Installez vos élèves en cercle et expliquez-leur que le fait de se saluer est un signe gentil à l'égard d'autrui . Il s'agit d'un code de politesse et de savoir-vivre. C'est aussi un moyen d'entrer en contact avec quelqu'un, de lui montrer que nous avons remarqué sa présence, ou tout simplement, d'avoir envie de communiquer. Demandez aux enfants s'ils parlent le matin, en se levant : « disent-ils bonjour, à qui et comment ? ». Dans ce cas, expliquez-leur qu'il s'agit du premier contact que l'on établit avec autrui (à la maison, en arrivant à l'école, en entrant dans un magasin, au cours d'une visite ou en recevant des invités).

3. Prolongements possibles :

- Proposez à vos élèves de se présenter à leurs compagnons de classe, sous une forme ludique, tout en adoptant diverses attitudes corporelles. Bonjour, je m'appelle : sur un ton enjoué, en sautant hors de sa chaise, en saluant l'assemblée, en riant ou en pleurant, en manifestant peu d'enthousiasme, d'un signe de la main, en se serrant la main, en se faisant un bisou, une accolade ou une révérence; selon un salut militaire ou indien… et invitez le groupe à répondre «bonjour» en effet miroir (en agissant par imitation).

- Cherchez ensemble un chant d'accueil pour se dire «Bonjour» d'une manière conviviale et chaleureuse chaque matin, dès l'arrivée des enfants en classe.

4. Variantes :

- En référence à la page abordée, faites remarquer aux enfants la présence d'un mot prononcé et écrit en anglais : y en a-t-il parmi eux qui se disent « Bonjour » dans une autre langue que le français ? Mettez-les à l'honneur, en les invitant à nous enseigner de nouveaux mots que vous écrirez dans le « Livre de la Classe ».

- Debout l'un en face de l'autre, se dire « Bonjour-bonjour » ou « Bonjour-hello » ou «Coucou- salut», en intégrant d'autres lexiques ou codes éventuels.

- Ecrivez et dessinez ensemble une Charte de Courtoisie à afficher en classe.

© averbode • tous droits réservés

20 - EVEIL : « A vos crayons ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Oser se poser des questions afin d'exercer son esprit critique pour exprimer ses ressentis face à un document à analyser dans ses différents contextes.

- Apprendre à échanger et à communiquer verbalement ses avis en présence d'un groupe restreint d'enfants.

- Procéder par éliminations successives pour identifier et déterminer les attitudes à adopter afin de tenir son outil scripteur de manière correcte et adéquate.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Au travers du dessin et de l'écriture, observez et évaluez discrètement comment les enfants utilisent leur crayon. Si vous remarquez quelques défauts de préhension de l'outil scripteur proposez des jeux, propres à délier et à assouplir les doigts (par le biais de mimes et de comptines). Ensuite, guidez votre action pédagogique auprès d'eux, tout en favorisant une multiplicité d'expérimentations sur le matériel, en vue d'apprendre à vos élèves à acquérir des gestes techniques de plus en plus précis et assurés : exercez-les à former une pince avec le pouce, l'index et le majeur. Qu'il s'agisse de découper, de peindre ou de dessiner, «ces trois doigts aiment à être ensemble, comme de bons amis indissociables». Si, au cours de leurs apprentissages, vos élèves rencontrent des difficultés à atteindre un objectif, montrez-vous présent et rassurant. Veillez à encourager des attitudes, ainsi que des contacts positifs. Favorisez les interactions entre les enfants, en les intégrant dans des projets exploratoires communs, dans l'optique de les amener à unir leurs forces.

3. Prolongements possibles :

- Au travers de situations fonctionnelles, favorisez de nombreuses occasions pour leur permettre d'exercer leur psychomotricité fine. Par exemple, demandez-leur de prendre des pincées de sable ou de perles dans un plat (avec trois doigts), pour remplir des petites boîtes dans le but de faire de la rythmique lors des activités musicales.

- Demandez-leur d'animer une marionnette (l'index soutient la tête et la fait bouger ; le pouce et le majeur s'insèrent dans les petites mains de tissus).

4. Variantes :

- Proposez aux enfants de peindre sur chevalet ou de dessiner en position verticale, tout en veillant à la bonne tenue de l'outil choisi.

- Invitez-les à positionner le tranchant de leur main sur une feuille de papier; le bout des trois doigts se touchent; l'annulaire et l'auriculaire sont légèrement repliés. Demandez aux enfants «d'ouvrir la petite pince, d'y déposer un crayon avec l'autre main, de manière à ce qu'il soit légèrement penché et en appui dans le creux naturellement formé et de refermer la pince ».

© averbode • tous droits réservés

21 - EVEIL : « Le dictionnaire des objets de la classe »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Décrire, nommer et relier chaque dessin à une photographie.

- Enrichir le lexique au travers d'objets usuels, rencontrés et manipulés en classe, dans des situations d'apprentissage ou de jeux.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- En groupes restreints, proposez aux enfants d'exercer leurs perceptions tactiles, au travers d'objets de la classe, déposés pêle-mêle dans une grande caisse recouverte d'un drap. Demandez-leur de choisir un jeu, uniquement par le biais du toucher, de le nommer puis de le montrer aux participants. Il peut s'agir d'une boîte de puzzle, d'un livre en carton ou d'une revue, d'une poupée aux membres rigides ou en chiffon. Prolongez l'activité, selon un déroulement identique, mais en insérant dans une caisse des jeux dépareillés, comprenant des pièces de puzzle isolées et mélangées, des autos à trois roues, des poupées peu soignées ou des livres aux pages déchirées. Laissez aux enfants le temps de s'approprier une situation pour le moins «dérangeante», tout en les amenant à éviter de porter des jugements de valeur sur les faits qui ont pu se produire. Au contraire, amenez-les à réfléchir aux actes respectueux à mettre en place vis-à-vis d'un matériel collectif, et à songer à la joie de retrouver un beau livre ou un jeu opérationnel, que l'on peut partager avec autrui (sans dégâts ni pertes).

3. Prolongements possibles :

- Invitez vos élèves à inspecter tous les jeux mis à leur disposition au sein des différents ateliers : les puzzles sont-ils complets ? Les livres rangés à leur place et disposés dans le bon sens ? Les poupées sont-elles vêtues, propres et peignées ? Impliquez-les, au quotidien, dans la nécessité de prendre soin du matériel scolaire dans son intégralité, pour le plus grand plaisir de tous.

- Apprenez aux enfants à réaliser des tâches au sein de la classe, à rendre service (ranger, aider, coopérer et pourquoi pas, apprendre à réparer un objet abîmé ou cassé).

4. Variantes :

- Proposez aux enfants de se familiariser avec des jeux plus ardus (seuls ou en groupe) et de chercher, ensemble, à mettre en place des pistes d'exploration et d'exploitation pour tendre au dépassement de soi, en douceur et dans la valorisation.

- Invitez vos élèves à fabriquer des livres et des jeux pour enrichir les ateliers de la classe. Faites-les ranger dans des boîtes décorées.

- Apprenez-leur à faire briller la couverture d'un livre avec un chiffon doux.

© averbode • tous droits réservés

22 - EVEIL : « Mon calendrier de la semaine »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Etablir des repères visuels dans la succession des jours et de la semaine.

- Se familiariser avec la chronologie annonçant le début et la fin d'une semaine.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Exploitez la page du cahier en vue de concevoir un semainier fonctionnel pour la classe. Il s'agit d'y organiser les sept jours de la semaine, tout en mettant l'accent sur les jours d'école (silhouettes d'enfants) et les jours de congé (petites croix). Intégrez cet outil de manière à apprendre aux enfants à organiser et à structurer une semaine d'école. Marquez chaque début de semaine dans la joie de se retrouver tous ensemble, par un rituel d'accueil et de bienvenue. Mettez également l'accent sur le week-end, qui marque la fin de la semaine, privilégiant les contacts en famille.

3. Prolongements possibles :

- Apprenez à vos élèves à se situer dans une courte période, en y abordant des notions d'ordre chronologique, par le biais de l'énumération et de l'apprentissage des noms correspondant aux sept jours de la semaine et demandez-leur d'y associer une activité-type. Par exemple, le lundi est le jour de la piscine, le jeudi est le jour de la bibliothèque, le vendredi est le jour de la cuisine…

- Inspirez-vous de la page du cahier pour agrandir votre calendrier de la semaine, sous forme de panneau. Ensuite, tracez une ligne verticale dans le prolongement de chaque dessin, afin d'obtenir sept colonnes bien distinctes les unes des autres, pour y apposer une illustration des activités ponctuelles, ainsi que des activités occasionnelles à court terme (réunion de parents, sortie, spectacle).

- Afin de planifier des projets à plus long terme, proposez à vos élèves de mettre en place un calendrier mensuel, constitué des douze mois de l'année. Indiquez-y les événements ponctuels (anniversaire des enfants, fêtes, changements de saison) en plaçant une illustration dans chaque case correspondant à la date concernée.

4. Variantes :

- Se repérer dans les jours de la semaine, en y introduisant des notions d'ordre temporel (hier, aujourd'hui, demain).

- Apprendre à mémoriser les jours de la semaine par le biais d'une comptine.

- Aborder les notions cardinales et ordinales (le jour 1=le premier jour/ le jour 2= le deuxième jour de la semaine… et ainsi de suite).

- A titre d'information, lors des repérages temporels avec les enfants, abordez les mois (constitués de plusieurs semaines), ainsi que les années (constituées de douze mois).

© averbode • tous droits réservés

23 - EVEIL : « Une alimentation équilibrée »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Sélectionner différents groupes d'aliments en fonction de ses goûts ou de ses approches gustatives.

- Reconnaître, identifier et nommer un aliment rencontré parmi d'autres.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Introduisez le sujet en proposant aux enfants de vous relater leurs préférences ou leurs goûts en matière d'alimentation (petit-déjeuner, déjeuner, dîner et quatre heure). Ecrivez leurs suggestions sur un panneau constitué de colonnes et titré de sept rubriques (protéines, céréales, légumes, fruits, produits laitiers, eau et sucreries). Il est important d'accueillir les dires des enfants, sans porter de jugements de valeur, tout en préservant un climat de complicité et de sécurité. En effet, l'acte de manger est également empreint d'affectivité. Il peut constituer un refuge, un lien entre lui et la maison ; il peut combler un ennui et devenir un acte mécanique ; il peut également constituer une source d'anxiété comme par exemple, avoir peur de consommer un aliment inconnu. Favorisez les échanges verbaux, ainsi que les différents points de vue concernant le sujet traité.

3. Prolongements possibles :

- Exploitez le sujet au travers de livres d'histoires, de bandes dessinées ou même de recettes de cuisine conçues à l'attention des enfants.

- Mettez vos élèves en projet et organisez des tours de rôles à la table de lecture.
  Proposez-leur de feuilleter des magazines ou des revues publicitaires dans le but de découper plusieurs catégories d'aliments. Comme outil de travail, donnez-leur une fiche par groupe, comprenant des indications illustrées pour les guider dans leurs recherches, ainsi que pour favoriser leur autonomie. Il s'agit de les inviter à extraire des aliments ayant trait aux fruits, légumes, lait, fromages, viandes, poissons, œufs, pâtes, pommes de terre, eau… afin de réaliser une pyramide alimentaire, sur un mode collectif.

4. Variantes :

- Proposez à vos élèves d'expérimenter différents goûts au départ d'activités culinaires et de séances de dégustation.

- De manière ludique, amenez-les à transformer les fruits en jus, les pommes de terre en purée, les pommes en compote. Invitez-les à réaliser des « personnages à manger », constitués d'aliments connus ou inconnus.

- Participez à leurs collations en dégustant discrètement des mets différents.

- Faites-leur organiser une collation collective par semaine, et induisez un climat d'harmonie, de découvertes gustatives et de convivialité.

© averbode • tous droits réservés

24 - EVEIL : « En route pour le recyclage »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Lire et interpréter des illustrations pour apprendre à trier les objets usagés en respectant les prescriptions indiquées sur un document.

- Agir par associations d'idées et désirer s'informer pour comprendre le sens d'un message visuel et écrit.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité en proposant à vos élèves de déposer tous leurs déchets de collations dans une grande poubelle. Videz-en le contenu sur une nappe plastifiée et ajoutez-y des vieux journaux, publicités ainsi que quelques pots en verre : quelle pagaille ! Installez les enfants en cercle pour établir un constat: celui d'avoir omis d'effectuer les tris proposés dans le cahier, en vue du recyclage ! Rappelez-leur qu'il s'agit d'apprendre à appliquer une consigne collective et que, par conséquent, il est important de se montrer responsables et engagés vis-à-vis d'un projet commun qui concerne la planète. Agir en «bons citoyens» permet aux hommes de métier qui s'y investissent, de donner une seconde vie aux objets pour en fabriquer des nouveaux. Induisez cette prise de conscience chez vos élèves et demandez-leur de s'impliquer dans cette vigilance de tous les jours, en commençant dès à présent à réorganiser le matériel éparpillé sur le sol. Dans cette optique, avec le concours des enfants, peignez trois cartons dans les couleurs appropriées à celles du recyclage et munissez-les de référents écrits et dessinés. A leur côté, installez-y une poubelle non sélective.

3. Prolongements possibles :

- Concevoir un règlement de tris sélectifs, à placer au-dessus des cartons.
  Inspirez-vous des illustrations proposées dans le cahier pour réaliser des référents aussi clairs que précis. Décryptez-les avec les enfants.

- Instaurer un rituel : chaque matin, par tirage au sort, désignez un «gardien de la propreté», ayant pour mission de vérifier la bonne conduite des tris. De temps à autre, ajoutez un intrus (du verre dans la boîte aux cartons, par exemple).

4. Variantes :

- « Le recyclage en classe, pour la classe » … est une possibilité pédagogique à envisager avec les enfants. En fin de journée, à tour de rôle, il s'agit de « nettoyer les pots en verre (ou à yaourt), rincer les berlingots, classer les papiers et cartons (rigides, souples, ondulés). C'est la voie vers une prise de conscience qu'il est possible de réaliser du neuf avec le vieux. Chemin très prometteur, qui va ouvrir les enfants à une autre dimension : celle de les responsabiliser vis-à-vis de leurs apprentissages pour devenir des créateurs d'objets à réaliser à l'atelier d'expression artistique. Explorez, triez et répertoriez ensemble d'autres matières (laine, chutes de tissus, bouchons…).

© averbode • tous droits réservés